

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, H. (2018). Pengelolaan Sampah Pasar Kuraitaji Kecamatan Pariaman Selatan Kota Pariaman. *Jurnal Menara Ilmu*, XII(8), 61–68.
- Azizi, J. (2020). Perancangan Motion Graphics Sebagai Sarana Edukasi Astronomi Di Indonesia. *Fakultas Seni Rupa*, I(1), 1.
- Dewi, M. S. (2018). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, 23(1 S), S88–S91.
- Diana Novitasari, V., Lani Anggapuspa, M., Desain, J., & Bahasa dan Seni, F. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 111–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Dwiputra, Y. K., & Aryani, T. N. (2021). Analisis Pengaruh Ilustrasi Pada Kemasan “Kemripik” Terhadap Minat Beli Alumni Sma Pl Servasius Bekasi. *Tuturrupa*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.24167/tr.v3i2.3114>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & MediaBaru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 5(November), 25–31. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Lindartono, J. R., & Yahya, S. (2022). Perancangan Motion Graphic Series sebagai Media Edukasitentang Depresi bagi para Remaja. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 56–67. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i02.761>
- Ma, L., Luo, J., Hiramoto, T., Onumata, Y., Manabe, Y., Takaba, H., Corporation, E., Energy, A., Flory, P. J., Æ, Ì., Sato, T., Geometry, R., Analysis, G., Muraki, M., Nakamura, K., Geometry, R., & Analysis, G. (2019). Pengelolaan tempat pembuangan akhir sampah (TPAS) sebagai upaya pengendalian pencemaran air di kota balikpapan. *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part J: Journal of Engineering Tribology*, 224(11), 122–130.
- Martadi, R. N. dan. (2018). *flat . Kata Kunci: Ilustrasi Bodilpunk, Analisis, Kualitatif*. 68–73.

- Meylana, D. (2022). *Penerapan Ilustrasi dan Desain Grafis pada Media Sosial PT Semen Indonesia (PERSERO) TBK*. 3031810009.
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, 2(2), 1–12.
- Ramadan, B. S., Fauziyah, F., Budihardjo, M. A., & Syafrudin, S. (2019). Identifikasi Aliran Sampah di Kota Semarang Melalui Pengelolaan Sampah Berbasis Masyarakat. *Jurnal Presipitasi : Media Komunikasi Dan Pengembangan Teknik Lingkungan*, 16(3), 117–125. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/presipitasi/article/view/26683>
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514>
- Rully Fahrial Zulfi, Lu'lu' Nur Rosyidah, & Zuraidah. (2022). *Edukasi Pengelolaan dan Pemanfaatan Sampah Anorganik di MI AL Munir Desa Gadungan Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri*. 04(02), 1–6.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Satya Gumelar, C., Rukanda, N., Masyarakat, P., Ilmu Pendidikan, F., Siliwangi, I., & Barat, J. (2023). *Pemberdayaan Pemuda Melalui Pengelolaan Sampah Residu Plastik Menjadi PavingBlock*. 6(2), 2023.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2015). Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain*, 1.
- Sung, M. K., & Putra, R. W. (2018). Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Sebagai Media Edukasi Pada Sdn Gandaria Utara 08 Pagi, Jakarta Selatan. *Jurnal IDEALIS*, 1(4), 397–403.
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 7. <http://jurnal.minartis.com/index.php/jsit>
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 11.

Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>

Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.

Perdiansyah, & Widodo, S. (2021). *Tahap Perkembangan, Pola Asuh, Persepektif Islam*. 13(2011).